NUS-NHFJ-JPN

64花札 天使の約束



健康上のご注意

⚠警告

●疲れた状態や、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちに使用を中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦使用を中止し5分から10分の休憩をしてください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになる時は、部屋を明るくしテレビ画面からできるだけ離れてご使用ください。

●長時間ゲームをする時は、適度に休憩をしてください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

この度は、アルトロンの NINTENDO64 専用ソフト「64花札—天使の約束—」をお買い上げいただき誠にありがとうございます。ご使用前に取扱説明書をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。

なお、この取扱説明書は再発行いたしませんので大切に保管してください。



CONTENTS

※この取扱説明書の画面写真は開発中のもので、製品版とは異なる場合があります。

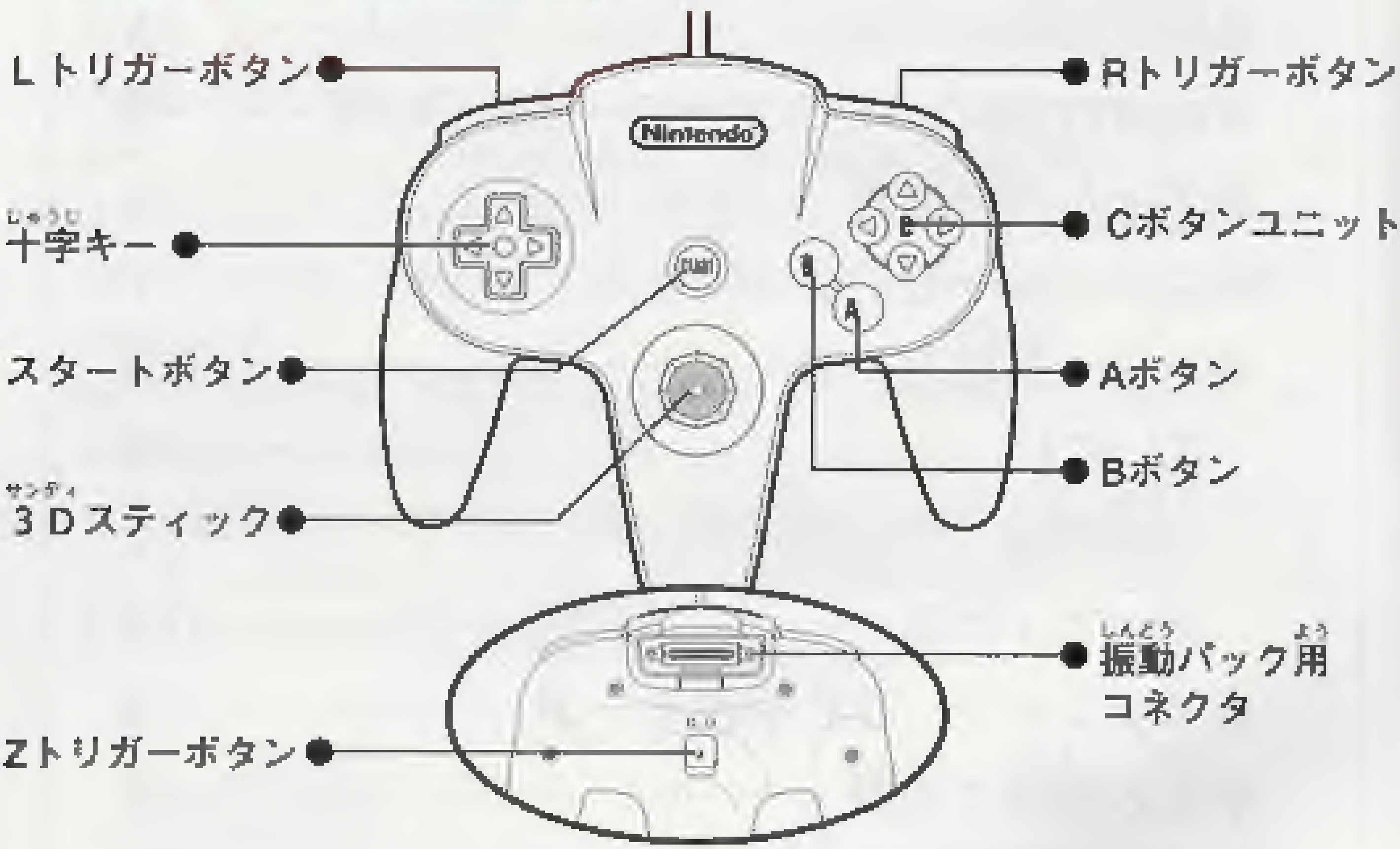
操作方法

このゲームは１人プレイ用です。
カセットをNINTENDO64本体にセットし、電源をONにしてください。
(このとき、3Dスティックには触れないで下さい)。
アルトロンロゴの後、タイトル画面が表示されます。ここでスタートボタンを押せばモードセレクトに移ります。

コントローラの操作

コントローラーを接続してから電源を入れてください。

コントローラ各部の名称



スタート	スタートボタン
カーソル移動	十字キーまたは３Dスティック
決定	A・Zボタン
キャンセル	Bボタン

(C・L・Rボタンは使用しません。)

NINTENDO64コントローラについて

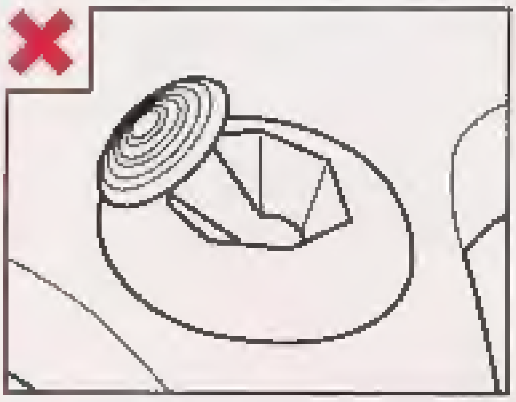
NINTENDO64コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

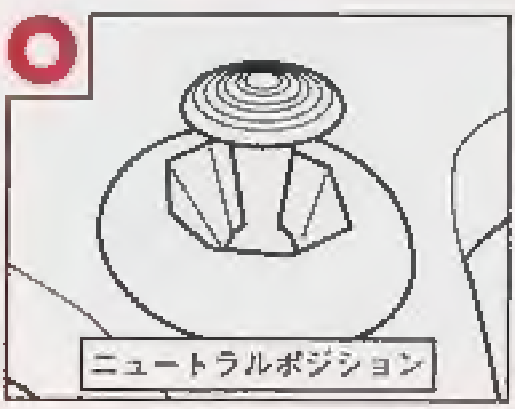
3Dスティック機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。





この時に、3Dスティックが傾いている場合（左上の図）、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。

このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置（左下の図）に修正する場合、次の操作をしてください。

3Dスティックから指を離し、Lトリガーボタンと Rトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。（再設定機能）

＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、お買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、4ページをご覧ください。

ゲームの始め方

タイトル画面が出た後、スタートボタンを押すと、各ゲームモードが表示されます。
モードを選び、AまたはZボタンで決定してます。

ストーリーモード



13年前、"あの人"と交わした約束。主人公はあの日の約束をかなえるために、行く先々で出会う人々と花札勝負を繰り広げながら、思い出の場所を目指します。
果たして主人公は"あの人"に再会できるのでしょうか!?

フリー対戦

対戦したいキャラクターを選択し、「こいこい」「花合わせ」「おいちょかぶ」から競技を選んで対戦します。

ルール説明

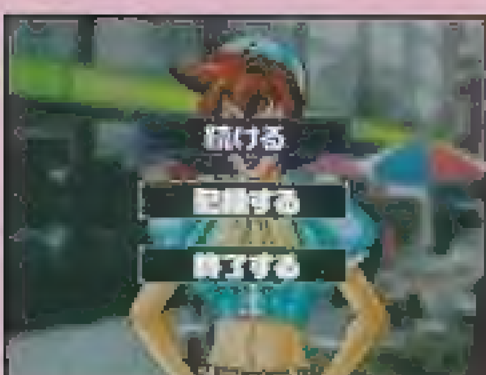
花札についての基本的な解説を行います。

ストーリーモード

ストーリーモードを選ぶと、下の画面が表示されます。



「はじめから」または「つづきから」を選び、AまたはZボタンで決定してください。
プレイヤーはゲームを初めてプレイするときには男の主人公を選びます。
「つづきから」を選択すると、今までにクリアしたステージの好きなところから始めることができます。



登場人物との対戦後、勝った場合、「続ける」「記録する」または「終了」を選択します。

負けた場合、「続ける」または「終了」のいずれかを選べます。
負けると記録することができません。

フリー対戦

ストーリーモードで登場する一部のキャラクターたちと対戦することができます。

ゲーム選択画面



フリー対戦を選択すると、左の画面が表示されます。
「こいこい」「花合わせ」「おいちょかぶ」の中から好きな競技を選び、AまたはZボタンで決定してください。

キャラクター選択画面



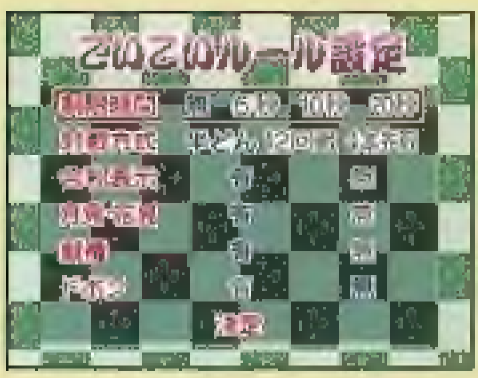
キャラクターの中から、プレイヤーのキャラクターと、「こいこい」では1人、「花合わせ」「おいちょかぶ」では2人、対戦相手のキャラクターを選びます。

こいこい

プレイヤーキャラクターと対戦相手のキャラクター１人を選び、勝負を行います。
出来役によって勝敗が決まります。
自分の取り札で出来役ができたら「こいこい」または「勝負」を選択することができます。「勝負」を選ぶと、現在までの出来役の文数を得るこができます。
もっと大きい役を狙いたい時には「こいこい」を選択し、ゲームを続行してください。ただし、さらに役ができなかったり、相手の役が先にできてしまうと、出来役は無効になってしまいます

ルール設定画面

この画面では以下のルール設定を変更することができます。



- 制限時間・・・無／5秒／10秒／20秒
- 対戦方式・・・半どん／12回戦／4本先取
- 合札表示・・・有／無
- 月見花見・・・有／無
- 親権・・・・・有／無
- ドボン・・・・有／無

※「半どん」・・・6回対戦を行い、勝ち負けを決めることです。
※「ドボン」・・・手持ちの文数が無くなった時点でゲームを終了。文数を奪ったプレイヤーが勝ちになることです。

親決め

ゲームを始める前に親を決めます。



親を決めるには1～12月の札のうち各月で最も点の高い12枚の札を使って決めます。
裏になっている12枚の札の中から方向 ボタンで1枚を選び、A・Zボタンで決定します。
札には1～12月があり、小さい月の札をひいた方が親になります。親は勝った方の継続となります。



親権が「有」で出来役がひとつもできなかった時は自動的に親の勝ちとなります。
親権が「無」で対戦が引き分けに終わった場合、勝負なしとして、その回戦をやり直します。

場に2枚以上同月の札がある場合は、方向ボタンで選択できます。



※プレイヤーの選択している手札は大きく表示されます。
方向ボタンの左右で札を選び、A・Zボタンで決定してください。

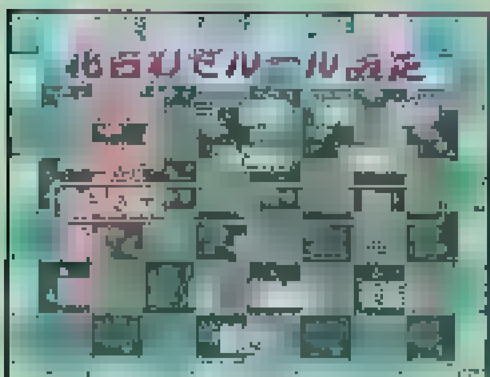
プレイヤーの手札に表示されているカーソルは、場札と合わせることができる札をあらわします。(ルール設定画面で合札表示を「無」にすると、このカーソルは表示されません。)

画面右のプレートには、「かす」の枚数と、リーチのかかっている出来役が表示されています。「こいこい」か「勝負」か選択し、「こいこい」ならゲームを続け、「勝負」なら集計画面に移ります。

花合わせ

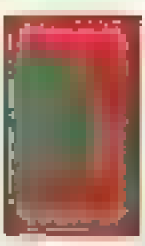
プレイヤーキャラクターと、2人の対戦者を選び勝負を行います。場札が無くなるまで勝負を行い、最後に点数が一番多いプレイヤーが勝利者となります。

ルール設定画面



この画面では以下のルール設定を変更することができます。

制限時間・・無／5秒／10秒／20秒
対戦方式・・半どん／12回戦
合札表示・・有／無
化札・・・・有／無
雨島・・・・無／20点役／役流し



※「化札」・・・左の札を使うと、場に出ているどの札とも合札にすることができます。また、最後に残る2枚の札も化札を使用したプレイヤーのものとなります。

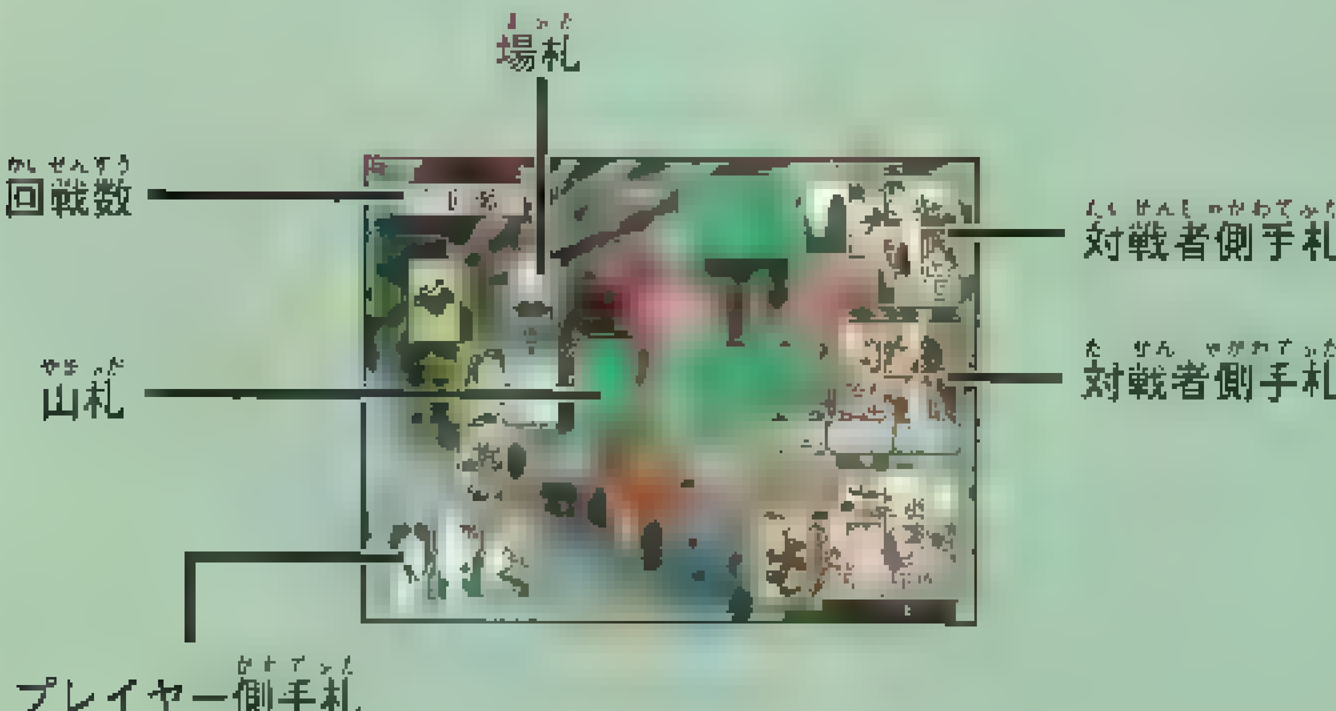
※「雨島」……柳の札4枚を雨島といいます。
「無」　：柳のカス札を化札とし、雨島を無しにします。
「20点役」：柳のカス札を化札とせず、雨島を「20点役」とします。
「役流し」：柳のカス札を化札とせず、雨島を「役流し」として、取り札の清算だけを行います。

※雨島を20点役・役流しにした場合、化札は「無」となります。

「こいこい」と同様、親決めを行いゲームを始めます。



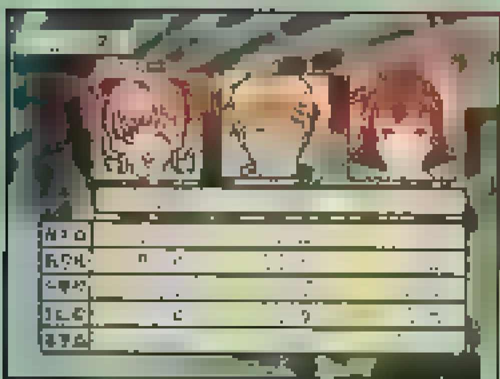
裏になっている12枚の札の中から方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタンで決定します。



※プレイヤーの選択している手札は大きく表示されます。
方向ボタンの左右で札を選び、A・Zボタンで決定してください。

花あわせの得点計算

各プレイヤーが取った札の総合点数で計算します。



勝敗はプレイヤーの取り札の点数と出来役の役代の受け渡しを行い、損失点差で点数の多いプレイヤーの勝ちとなります。光札は20点、たね札は10点、短札は5点、カス札は1点として計算します。

取り札の中に出来役がある場合 他の2人のプレイヤーからその点数を受け取り、役代を計算します。



最後に、基準点である88点を引いた点数が最終得失点となります。
(この基準点は、使用した48枚の札の合計点数である264点を、3人で割った数です。)
なお、取り札の総合点数が20点以下の場合フケ（無勝負）扱いとしてその回戦をやり直します。

おいちょかぶ

プレイヤーキャラクターと、2人の対戦者を選び勝負を行います。
2枚、または3枚の札の月の合計数で勝負を競います。
合計数を9、または最も9に近い数にして親との勝負を行い、合計数が2ケタになった場合は1ケタ目の数字が点数になります。1～9月までは、それぞれの月の数を、10月は0として加算していきます。

親決め

親決めを行いゲームを始めます。



裏になっている12枚の札の中から方向ボタンで1枚を選び、A・Zボタンで決定します

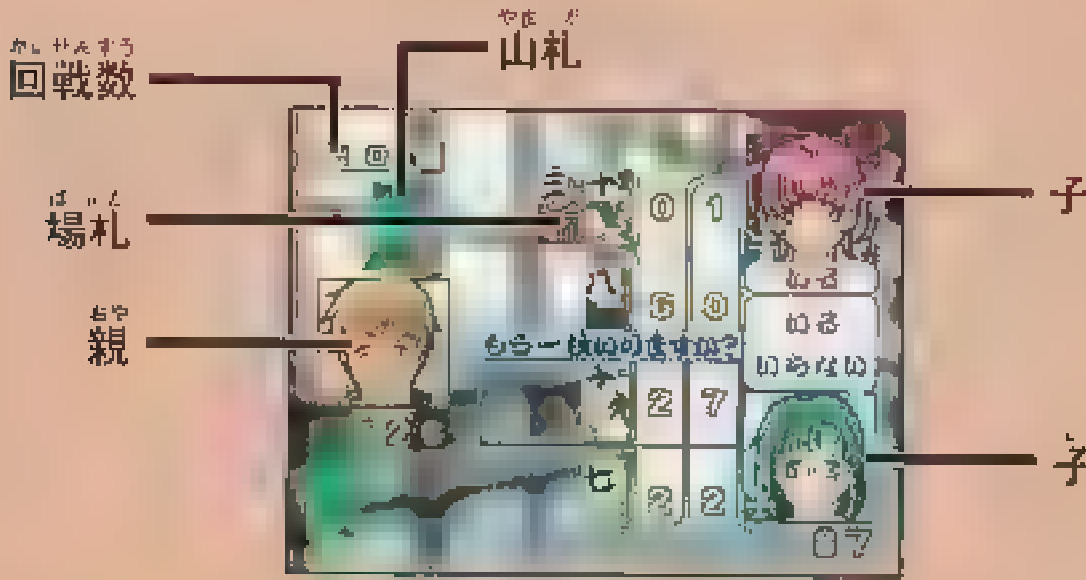
ルール設定画面

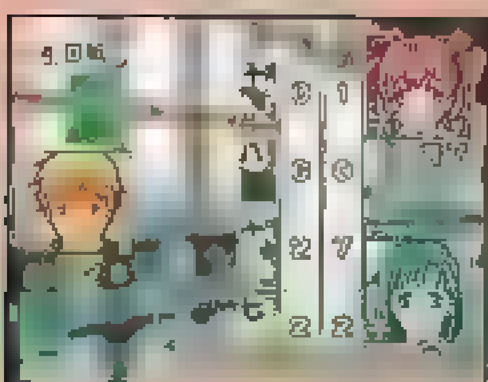


この画面では以下のルール設定を変更することができます。

・対戦方式・・・・半どん／12回戦
・一回目勝負・・・有／無

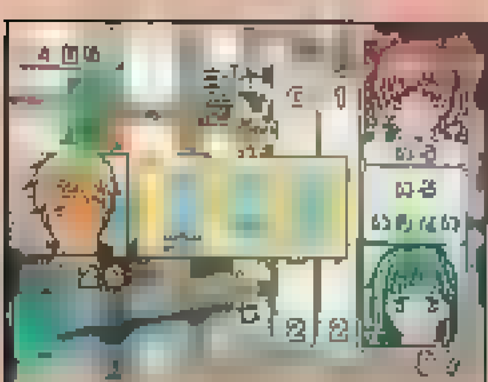
※「一回目勝負」：もし親の二枚の手札の合計数が6の場合、三枚目を引くまえに、一つの場と勝負することもできます。





最初に親が1枚ずつ、4枚の場札を配ります。

次に子が札に賭ける点数を10点以内で振り分けて決めます。方向ボタンで賭ける札、および点数を決め、決定してください。



次に2枚目の場札を配ります。この時にもう1枚必要かどうかを聞いてきますので、合計数などを考え、「いる」「いらない」の選択をします。

子の意見が分かれた場合は、じゃんけんとなります。3枚の札の中から選んでください。

[illegible]

[illegible]

目数	呼び名
1	ピ　ン
2	ニゾウ
3	サンタ
4	ヨツヤ
5	ゴ　ケ
6	ロッポウ
7	シチケン
8	おいちょ
9	か　ぶ
0	ブ　タ



＜特殊役＞

「四一・九一（親のみの役）」……最初の手札が「四月」または「九月」、2枚目が「一月」の場合、親の無条件勝ちとなります。

「アラシ（親・子共に有効）」………3枚の札がどれも同じ月数の場合、張った点の3倍計算で行われます。親も子もアラシの場合合計目数で勝敗を決めます。アラシは親の「四一・九一」に勝ちます。

オプション

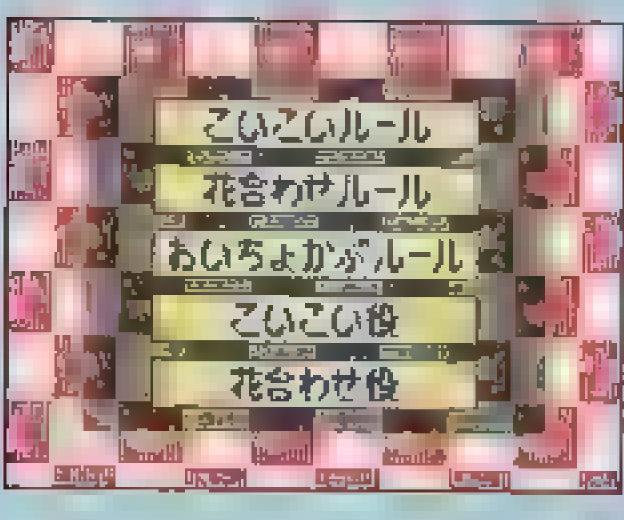
こいこい・花合わせ対局中、スタートボタンでオプションを呼び出すことができます。



リーチ画面ではどの札を揃えれば役が完成するのか、教えてくれます。

花札解説モード

ここでは、花札についての基本的な解説を行います。



こいこい解説
花合わせ解説
おいちょかぶ解説
こいこい役説明
花合わせ役説明

札の種類と点数
（ふだ　しゅるい　てんすう）

1月　松（まつ）



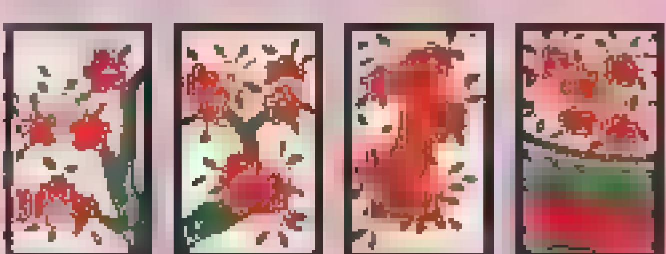
1点札　1点札　5点札　20点札

2月　梅（うめ）



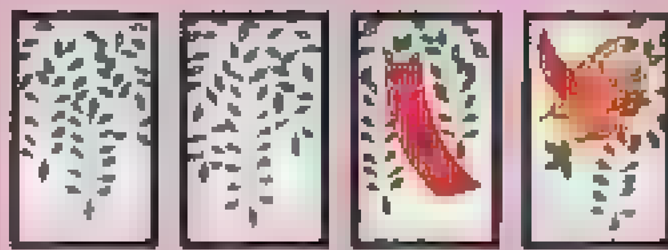
1点札　1点札　5点札　10点札

3月　桜（さくら）



1点札　1点札　5点札　20点札

4月　藤（ふじ）



1点札　1点札　5点札　10点札

5月　菖蒲（あやめ）



1点札　1点札　5点札　10点札

6月　牡丹（ぼたん）



1点札　1点札　5点札　10点札

7月　萩(はぎ)



1点札　1点札　5点札　10点札

8月　芒(すすき)



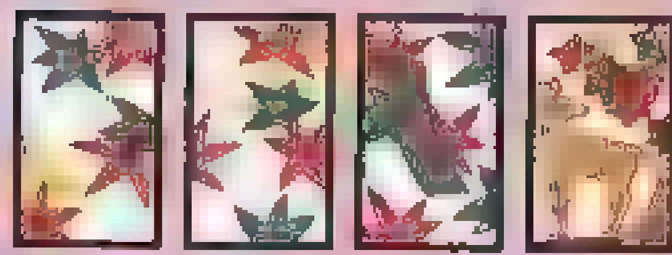
1点札　1点札　10点札　20点札

9月　菊(きく)



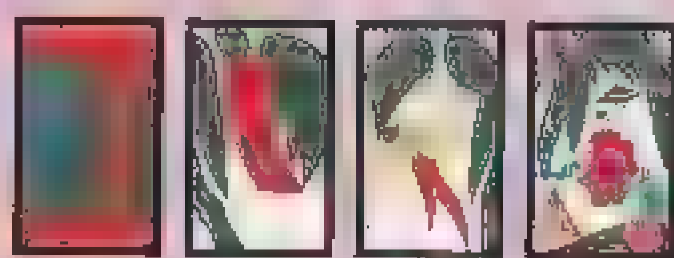
1点札　1点札　5点札　10点札

10月　紅葉(もみじ)



1点札　1点札　5点札　10点札

11月　柳(やなぎ)



1点札　5点札　10点札　20点札

12月　桐(きり)



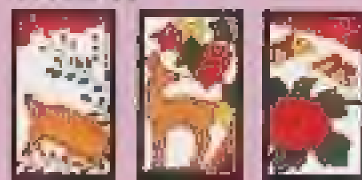
1点札　1点札　1点札　20点札

こいこい出来役（できやく）

五光



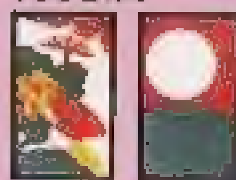
猪鹿蝶



四光



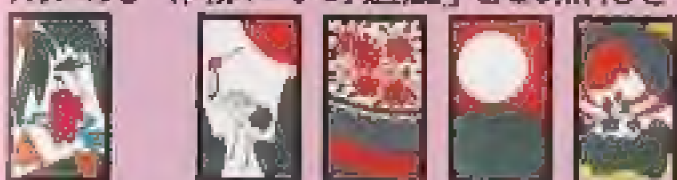
月見酒



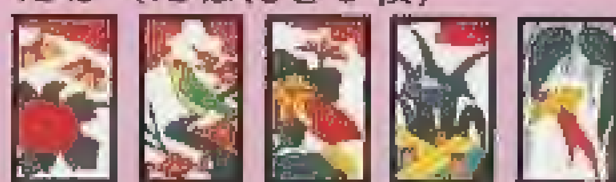
花見酒



雨四光（「柳に小野道風」と20点札を３枚）



たね（たね札を５枚）



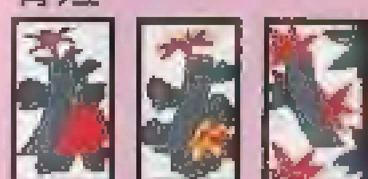
三光（「柳に小野道風」以外の20点札を３枚）



たん（短札を５枚）



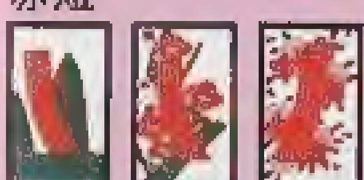
青短



かす（かす札を10枚）

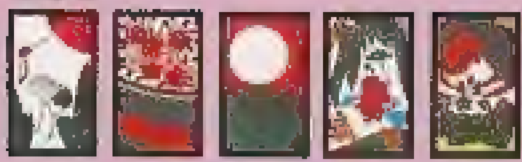


赤短



花合わせ出来役

五光



四光



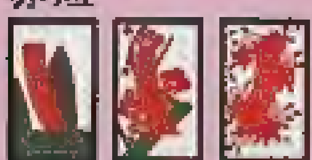
七短（「柳」を除く短札を 7 枚）



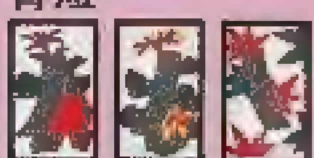
六短（「柳」を除く短札を 6 枚）



赤短



青短



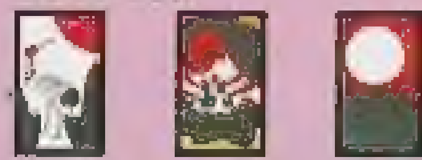
のみ



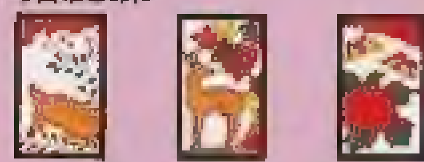
表菅原



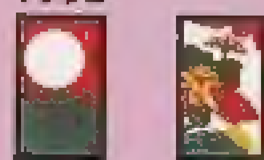
松桐坊主



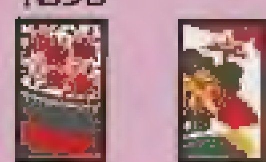
猪鹿蝶



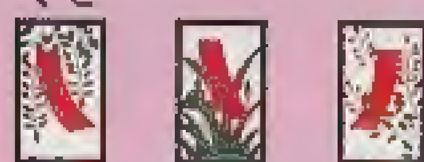
月見



花見



くさ



藤島



桐島



雨島



使用上のご注意

警告

●使用しない時は、安全のためACアダプタのプラグをコンセントから必ず抜いてください。接続したままにしておくと、火災や故障の原因となることがあります。

●カセットの分解や改造は絶対にしないでください。故障や火災、感電の原因となります。

●雷がなりはじめたら、安全のためカセットや本体、ACアダプタに触らないでください。落雷によっては火災や感電の原因となります。

注意

●NINTENDO64をプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面焼け）が生ずるため、接続しないでください。

●カセットはプラスチックや金属部品でできています。燃えると危険ですので捨てる場合は十分注意してください。

使用上のおねがい

●カセットを差し込む時は、カセットや本体に無理な力が加わらないように十分注意して、最後までしっかりと差し込んでください。無理な力で差し込むと、故障の原因となります。

●精密機器ですので、極端な温度条件下でのご使用や保管および強いショックを避けてください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油では絶対ふかないでください。材質が変質して傷めることがありますので注意してください。

●カセットを抜き差しする時は、必ずNINTENDO64本体の電源スイッチを切ってください。電源スイッチを入れたままで抜き差しした場合、本体やカセットが故障することがあります。

●3Dスティックや十字キーを無謀に操作すると、故障の原因になるばかりでなく、まれにゲームの進行に支障をきたすおそれがありますので注意してください。

この64（ロクヨン）マークは、
任天堂および任天堂よりライセンス
許諾を受けているNINTENDO 64
関連製品に表示されています。

本製品は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、放送方式などが異なりますのでご使用できません。



ALTRON
株式会社アルトロン
〒141-0001
東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F
TEL. 03-3440-0603

ゲーム内容についてのお電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。